



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Penjas Dalam Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 05 Jayapura

Nursafitri Br. Marpaung¹, M. Imam Rahmatullah², Agus Prima Aspa³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP, Universitas Riau¹²³

nursafitri.br4269@student.unri.ac.id¹, muhammadimamrahmatullah@lecturer.unri.ac.id²

agus.prima@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani (penjas) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dalam permainan bola kasti pada siswa kelas V di SD Negeri 05 Jayapura. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas yang masih didominasi oleh metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 05 Jayapura. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGFU dapat meningkatkan minat belajar siswa pada setiap siklus. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGFU efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola kasti.

Kata Kunci: TGFU, Pembelajaran Kooperatif, Minat Belajar, Penjas, Bola Kasti, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

This study aims to increase interest in learning physical education (PE) through the application of the Teaching Games for Understanding (TGFU) cooperative learning model in baseball games for fifth-grade students at SD Negeri 05 Jayapura. This study was motivated by the low interest in learning students in PE which is still dominated by conventional methods. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach which is implemented in two cycles, where each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were fifth-grade students of SD Negeri 05 Jayapura. Data collection techniques used learning interest questionnaires, observation sheets, and documentation. The results of the study showed that the application of the TGFU learning model can increase student interest in learning baseball in each cycle. This can be seen from the increase in the average score of student interest in learning from cycle I to cycle II. Thus, the TGFU cooperative learning model is effective in increasing student interest in learning baseball.

Keyword: TGFU, Cooperative Learning, Learning Interest, Physical Education, Baseball, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat pendidikan di mana guru berfungsi sebagai pendidik dan siswa berfungsi sebagai peserta didik. Proses pendidikan lebih dari sekedar pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa. Dalam era modern, guru harus mengajar siswa bukan hanya tentang mendapatkan pengetahuan kognitif (kognitif), tetapi juga tentang sikap (afektif) dan pelaksanaan (psikomotor). Pengaruh minat sangat besar terhadap hasil belajar karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak menarik minat belajar siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik tersendiri. Akibatnya, siswa enggan belajar dan tidak puas dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru harus melakukan berbagai macam cara untuk meningkatkan minat belajar siswa mereka. Salah satu hal yang perlu diperhatikan guru adalah bahwa mereka harus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar mereka dapat meningkatkan minat siswa selama bertahun-tahun. Pendidikan jasmani, khususnya pendidikan jasmani, adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai latihan jasmani atau fisik untuk mencapai tujuan. (Budi, Hidayat, & Febriani, 2019) menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diikuti oleh siswa untuk memungkinkan mereka untuk mengembangkan kapasitas mereka sendiri melalui berbagai aktivitas fisik. Salah satu contoh aktivitas fisik yang diajarkan di sekolah adalah permainan, yang memungkinkan pengajaran materi pelajaran melalui permainan.

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Menurut Mahfudh Shalahuddin dalam Yasinta & Fernandes, (2020), minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dengan begitu minat sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan atau dengan kata lain, minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan. Belajar adalah suatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan belajar tidak hanya berfokus kepada penguasaan kemampuan memecahkan suatu masalah dari pengetahuan baru,

tetapi juga minat dalam interaksi sosial dan pengembangan suatu karakter, sikap, tingkahlaku. Perubahan perilaku tersebut berlangsung memakan waktu yang lama dari Pendidikan seseorang dan disederhanakan dengan suatu tindakan yang menyertakan interaksi. (Cikka & Iksan Kahar, 2021).

Teaching Games For Understanding (TGFU) menurut Slavin (2015:186) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan TGFU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan TGFU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah. TGFU berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai “bentuk-bentuk permainan”. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain, guru harus mampu menunjukan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa.

Menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013:14) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Keterlibatan siswa dalam permainan dapat memotivasi mereka untuk membuat keputusan yang cepat dan tepat selama permainan. (Harvey et al., 2020). Lebih mungkin bagi guru Penjasorkes untuk memberikan apresiasi bermain terhadap perkembangan kemampuan fisik siswa. (Wang & Ha, 2013). Pengalaman bermain akan membantu siswa membuat keputusan yang lebih baik. (Arias-Estero & Castejón, 2014). Tujuan positif dari

upaya ini adalah untuk mendorong siswa untuk bermain lebih banyak permainan dan memberikan penghargaan kepada mereka atas keterlibatannya dalam Penjasorkes. (Arias-Estero & Castejón, 2014). Menurut (Hidayat & Juniar, 2020, p. 9) pembelajaran pada pendidikan jasmani dilakukan pada ruangan terbuka atau lapangan untuk proses belajar mengajar dan pembelajaran jasmani memerlukan kemampuan yang khusus dalam aktivitasnya. Oleh karena itu, perbedaan karakteristik peserta didik pada saat pembelajaran merupakan tantangan bagi seorang guru untuk bisa memilih strategi pembelajaran yang efektif dengan kondisi dan karakter peserta didik.

Kerap kali, masalah muncul di dalam kelas siswa kurang menghargai dan fokus terhadap pembelajaran sedangkan guru tidak memahami hal tersebut. Seorang pendidik diharuskan memiliki kualifikasi dan keterampilan yang memadai untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional. Kemampuan pengelolaan kelas yang dimiliki oleh seorang pendidik menjadi suatu kebutuhan penting dalam mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas (Trismayanti, 2019). Belajar merupakan suatu proses yang dilalui seseorang untuk memperbaiki perubahan yang ada pada dirinya baik itu tingkah laku ataupun sebagainya, melalui pengalaman hidup sehari-hari (Raudhah et al., 2018).

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas, yang berarti bahwa itu dilakukan di kelas dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Menurut Arikunto & Suharsimi (2018), penelitian PTK dilakukan oleh guru kelas untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Jayapura yang berjumlah 16 Orang. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahapan yaitu Tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi. Data dikumpulkan melalui Angket Minat Belajar, Lembar Observasi dan Dokumentasi, kemudian data yang diperoleh di olah dengan menganalisis skor angket yang diperoleh setiap siswa yang terbagi dalam Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, kemudian rata rata skor yang diperoleh dibandingkan dengan indikator capaian peningkatan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru PJOK, kondisi awal yang ada belum cukup untuk dijadikan sebagai dasar penilaian motivasi peserta didik, sehingga perlu dilakukan tahapan Siklus I dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan setiap siklus tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Pra Siklus

Pembelajaran PJOK di kelas V SD sebelumnya menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penguasaan. Materi bola kasti lebih banyak diajarkan oleh guru secara teoritis dan demonstrasi, tetapi siswa tidak selalu berpartisipasi secara aktif. Kegiatan bermain yang dapat diterapkan secara langsung sangat terbatas. Hasil Pengamatan awal menunjukkan bahwa banyak siswa tidak antusias saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa cenderung pasif dan hanya beberapa yang aktif. Selain itu, seperti yang ditunjukkan oleh data pra siklus yang dikumpulkan peneliti pada :

Tabel 1.Rekapitulasi Skor Angket (Pra Siklus)

No	Motivasi	Jumlah Siswa	persentase
1	Tinggi	0	0%
2	Sedang	5	31%
3	Rendah	11	69%
4	Total	16	100%

Rata Rata Skor Motivasi 35,5 Kategori Rendah

Berdasarkan pemaparan tabel diatas dapat dilihat motivasi siswa pada tahapan pra siklus yaitu dengan rata-rata 35,5 dengan kategori rendah.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Kelas V.a

No	Indikator Pengamatan	Jumlah Siswa	persentase
1	Antusias Saat Mengikuti Pembelajaran	6	37,5%
2	Aktif Bertanya Atau Menjawab	4	25%
3	Semangat Dalam Mengikuti Permainan/Praktik	9	56%
4	Kerja Sama Dengan Teman Dalam Kelompok	5	31%
5	Menyelesaikan Tugas/Latihan Dengan Usaha Sendiri	3	19%

Hasil motivasi ini dapat memperkuat hasil angket bahwa motivasi siswa masih tergolong rendah hingga sedang.

Pelaksanaan Siklus I

Melaksanakan siklus satu mulai dari hari senin tanggal 29 April 2025 sampai dengan senin 6 Mei 2025 siklus I direncanakan akan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan begitu juga dengan siklus II nantinya sebelum turun terlebih dahulu menyiapkan rencana apa yang akan diterapkan nantinya saat mempelajari permainan bola kasti dalam hal ini adalah penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama penerapan modul ajar yang dirancang sebelumnya dan pertemuan kedua pengambilan nilai. Sebelumnya penyamaan persepsi antara peneliti dengan kolaborator bapak Muhammad Faturrohman, S.Pd. dan nilai angket yang diperoleh pada siklus I sebagai berikut:

Tabel. 3 Skor Angket Minat Belajar Siswa (Siklus I)

No	Motivasi	Jumlah Siswa	persentase
1	Tinggi	7	44%
2	Sedang	5	31%
3	Rendah	4	25%
4	Total	16	100%

Rata Rata Skor Motivasi 57,5 Kategori Sedang Meningkat

sementara itu peneliti juga mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa, hasil observasi dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus I

No	Indikator Pengamatan	Jumlah Siswa	persentase
1	Antusias Saat Mengikuti Pembelajaran	8	50%
2	Aktif Bertanya Atau Menjawab	6	37,5%
3	Semangat Dalam Mengikuti Permainan/Praktik	10	62,5%
4	Kerja Sama Dengan Teman Dalam Kelompok	7	44%
5	Menyelesaikan Tugas/Latihan Dengan Usaha Sendiri	6	37,5%

Hasil motivasi ini dapat memperkuat hasil angket bahwa motivasi siswa masih tergolong Sedang Berkembang.

Refleksi Pertemuan I dan II Siklus I

Refleksi ini berdasarkan kekurangan yang dirasa pada pelaksanaan siklus I dan juga mendengar keluhan kesah siswa saat pembelajaran masih ada beberapa siswa yang pasif dan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan maka masuk pada siklus II dengan perencanaan yang lebih matang lagi.

Pelaksanaan Siklus II

Melaksanakan siklus satu mulai dari hari selasa 20 Mei 2025 sampai dengan tanggal 27 Mei 2025 siklus II direncanakan akan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Tabel. 5 Skor Angket Minat Belajar Siswa (Siklus II)

No	Motivasi	Jumlah Siswa	persentase
1	Tinggi	12	75%
2	Sedang	4	25%
3	Rendah	0	0%
4	Total	16	100%

Rata Rata Skor Motivasi 89,1 Kategori Meningkat

Berdasarkan pemaparan tabel diatas dapat dilihat motivasi siswa pada tahapan siklus 2 yaitu dengan rata-rata 89,1 dengan kategori meningkat,dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus II

No	Indikator Pengamatan	Jumlah Siswa	persentase
1	Antusias Saat Mengikuti Pembelajaran	12	75%
2	Aktif Bertanya Atau Menjawab	10	62,5%
3	Semangat Dalam Mengikuti Permainan/Praktik	12	75%
4	Kerja Sama Dengan Teman Dalam Kelompok	12	75%
5	Menyelesaikan Tugas/Latihan Dengan Usaha Sendiri	14	87,5%

Hasil motivasi ini dapat memperkuat hasil angket bahwa motivasi siswa Sudah Meningkat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra siklus, rata-rata minat belajar siswa yang diukur melalui angket berada pada angka 35,5. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar tersebut dapat terlihat dari kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan siswa yang masih terbatas, serta belum optimalnya perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 57,5. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan mulai memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, serta mulai memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Namun demikian, hasil pada siklus I belum sepenuhnya mencapai kondisi yang diharapkan. Berdasarkan hasil refleksi, masih terdapat beberapa siswa yang belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Hasil refleksi pada siklus I kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Perbaikan tersebut dilakukan dengan memperhatikan kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran pada siklus I, sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Setelah tindakan dilaksanakan pada siklus II, rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 89,1. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, perhatian yang lebih baik terhadap materi, serta kemauan yang lebih besar untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. Jika dilihat berdasarkan persentase peningkatannya, dari tahap pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 49,8%. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 14,9%. Secara keseluruhan, dari tahap pra siklus hingga tahap akhir tindakan pada siklus II terjadi

peningkatan sebesar 57%.

Data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan secara bertahap mampu meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat dari perubahan nilai rata-rata angket, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan kondisi pembelajaran dari tahap awal hingga akhir penelitian. Peningkatan minat belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa proses perbaikan pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi memberikan kontribusi terhadap perubahan minat belajar siswa. Pada siklus I, siswa mulai beradaptasi dengan tindakan yang diterapkan, sedangkan pada siklus II siswa sudah lebih terbiasa dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif. Hal tersebut menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas, karena hasil refleksi pada satu siklus dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan tindakan. Peningkatan dari rata-rata 35,5 pada pra siklus menjadi 57,5 pada siklus I dan selanjutnya menjadi 89,1 pada siklus II memperlihatkan bahwa minat belajar siswa mengalami perubahan yang cukup besar selama proses penelitian.

Oleh karena itu, tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dikatakan telah memberikan perubahan positif terhadap minat belajar siswa, terutama dalam meningkatkan perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGFU mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa.

Tabel 7. Data Peningkatan Minat Belajar Berdasarkan Penilaian Angket Kelas Va

	Tinggi	Sedang	Rendah	Rata Rata	Kategori
Pra Siklus	0	31,25%	68,75%	35,5	Rendah
Siklus I	50%	31,25%	25%	57,5	Sedang Meningkat
Siklus II	75%	25%	0	89,1	Meningkat

Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman bermain dan pemecahan masalah. Pendekatan TGFU mendukung hal ini karena siswa diajak berpikir taktis, bekerja sama, dan berlatih strategi dalam konteks permainan nyata.

SIMPULAN

Siswa kelas V.a SD Negeri 05 Jayapura melihat peningkatan minat mereka dalam belajar melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Selain data kuantitatif dari angket, peningkatan ini juga dapat dilihat dari apa yang dilakukan guru dan siswa selama pembelajaran bola kasti. Dari kondisi awal yang dianggap rendah, minat belajar meningkat secara bertahap selama siklus I dan meningkat secara signifikan selama siklus II. Dibandingkan dengan kondisi pra siklus, 75% siswa berada dalam kategori minat belajar tinggi pada akhir siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizan, & Sumarjo. (2021). Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa SMA Negeri 1 Sigli. *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, Vol 1 No 1*.
- Arias-Estero, J., & Castejón, F. (2014). Using instruments for tactical assessment in physical education and extra-curricular sports. *European Physical Education Review, 20*(4), 525-535.
- Arikunto, & Suharsimi. (2018). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*.
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019). The Application of Tactical Approaches in Learning Handballs. *JUARA: Jurnal Olahraga*. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>
- Graciano, O. O., Mahendra, A., & Kumbara, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Basket. *JOLMA, 3*(1), 29-38.
- Harvey, D. (2020). Anti-capitalist politics in the time of COVID-19. *Jacobin Magazine, 20*(1).
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Deepublish.
- Raudhah, F. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Hasil Belajar Dan Retensi Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal EduBio Tropika, 6*(1).
- Sony Hasmarita. *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Minat Belajar Penjas*. JO 4(1) (2018).
- Slavin (2015) *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon.
- Trianto, (2010) *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi

Aksara.

- Trismayanti, S. (2019). Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 141-158.
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the effects of seductive details with the 4-phase model of interest. *Learning and Motivation*, 55, 65-77.
- Yasinta, Y., & Fernandes, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Jejaring Sosial Geschool terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Padang Universitas Negeri Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 3.
- Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan interaksi dan minat belajar terhadap keberhasilan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran tatap muka di masa pandemi covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18.